

THE DEEP™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Leave **PLAY** depressed during game.
DISK: Type **LOAD***,8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

Spectrum 48/128K, +2

CASSETTE: Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Stop the tape when the game has loaded and follow screen prompts.

Spectrum +3

DISK: Turn on computer, insert disk and game will load automatically.

Amstrad CPC

CASSETTE: Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder. Leave **PLAY** depressed when the game has loaded.
DISK: Type **RUN**DISK** and press the **ENTER** key. Game will load and run automatically.

CBM Amiga

Insert **DOS** disk in drive A and reboot your computer. Choose the display adaptor required from the menu and insert the appropriate graphics disk when required by the screen prompts.

IBM PC & 100% Compatibles

Insert **DOS** disk in drive A and reboot your computer. Choose the display adaptor required from the menu and insert the appropriate graphics disk when required by the screen prompts.

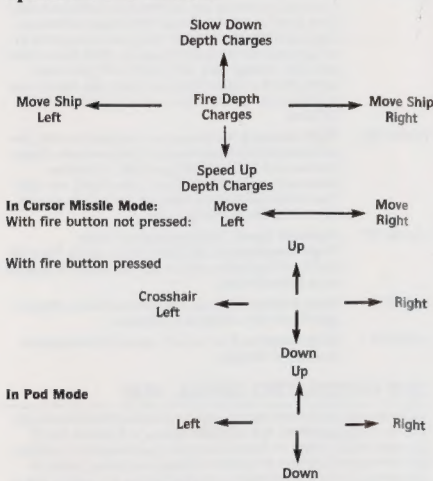
KEYBOARD CONTROL

Spectrum and Amstrad

Left – N; Right – M; Up – S; Down – X; Pause – P; Fire – A.

JOYSTICK CONTROL

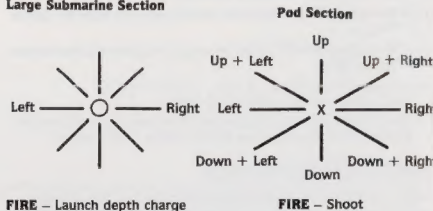
Spectrum and Amstrad



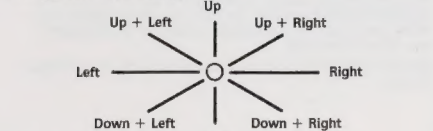
JOYSTICK CONTROL

CBM 64/128

Main Section (Ship) & Large Submarine Section



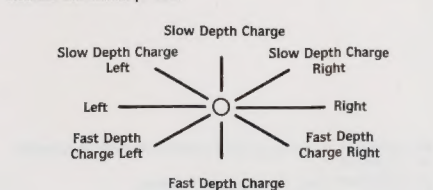
Hostage Section (Crosshair)



JOYSTICK CONTROL

CBM Amiga

Ship Mode
Without fire button pressed



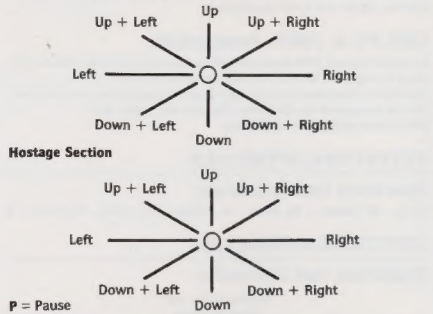
Pod Section (before collecting token)
Pod Forward
Rotate Right

FIRE – Launch depth charge.

KEYS:

To change from ship to pod:
LEFT ALT for player 1; RIGHT ALT for player 2.
P – Pause.

Pod Section (with token)



KEYBOARD AND JOYSTICK CONTROLS

IBM PC & 100% Compatibles

SHIP

Left – ← or joystick LEFT.
Right – → or joystick RIGHT.
Drop Depth Charge – SPACE BAR or FIRE BUTTON.
Charge to pod – ESCAPE.

POD

Rotate left – ← or joystick LEFT.
Rotate right – → or joystick RIGHT.
Forward – ↑ or joystick UP.
Fire – SPACE BAR or FIRE BUTTON.
Pick up object – ESCAPE.

GAME PLAY

Your boat can be moved left or right using the joystick. Press **FIRE** button to drop depth charges which can be dropped from the ship's side facing the direction it is moving in.

Upon destroying some submarines, a spinning pod with any one of five letters on it will rise to the surface and change into a flag. Remaining on the surface for 3 seconds, if you pick it up within this allotted time, the helicopter appears and drops a small package for your ship to collect. Special features are awarded according to which flag you pick up.

The flag features are:

FLAG "A": Cursor Missiles: When pressing **FIRE** a target appears under the ship with a bomb above it. Move the target by holding down **FIRE** and moving in the direction required. When fire is not pressed, the ship can move left and right. After a few seconds the bomb will home in on the target destroying everything in its path.

FLAG "B": Pods: The pod is used to collect tokens from the sea bed. On pressing **SPACE BAR** (CBM, Spectrum, Amstrad) **ESCAPE** (IBM)/**ALT** (Amiga) the ship disappears and is replaced by a pod.

FLAG "C": Hydrofoil Speed: This flag enables the ship to reach hydrofoil speed which then lifts the ship up on skis to move faster than normal.

FLAG "D": Smart Bomb: This will destroy all submarines on screen.

FLAG "E": Depth Charges: This gives extra power to depth charges.

CBM 64/128, AMIGA, IBM

At the end of each scrolling screen there is a transition stage where a player has to destroy a large ship by dropping bombs on the Captain's bridge. After achieving this the player has to destroy a large submarine by dropping depth charges into open domes which fire nuclear missiles.

There is then a bonus screen where the player has to rescue people from an island.

The above is sub divided into four sections which are:-

1. **Main Section:** Collect the tokens using the pod.
2. **Transition Section:** Hit the large ship in the centre using the missile.
3. **Large Submarine Section:** Destroy the hatches on the large submarine.
4. **Hostage Section:** Use the crosshair to hit the enemy missiles before they hit the small boats.

SPECTRUM/AMSTRAD

When the scrolling stops and all submarines have been destroyed, the player ship is dragged backwards to the left hand side of the screen. A large ship will then emerge from the right. On its mast is a flashing white square which must be hit by the player's fireball. The ship cannot be moved and the fireball is launched by pressing the **FIRE** button. By holding down the **FIRE** button, the height and range of the fireball can be controlled.

A duck flies above the ships and can be shot down by the player.

All versions translated to the home computer by Emerald Software Ltd.

© 1988 CREAM Corp. All rights reserved.

Translated by CREAM Corp. Copyright subsists on this program.

THE DEEP™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Maintenez la touche **PLAY** enfoncée durant le jeu.

DISQUETTE: Tapez **LOAD***,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

Spectrum 48/128K, +2

CASSETTE: Tapez **LOAD***** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY**

sur l'enregistreur à cassettes. Arrêtez la bande une fois le jeu chargé et suivez les indications d'écran.

Spectrum +3

DISQUETTE: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et le jeu se chargera automatiquement.

Amstrad CPC

CASSETTE: Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Maintenez la touche **PLAY** enfoncée une fois le jeu chargé.

DISQUETTE: Tapez **RUN**DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM Amiga

DISQUETTE: Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette Kickstart (A 1000 seulement) et attendez l'apparition de l'icône de workbench. Introduisez la disquette de jeu.

IBM PC & Compatibles à 100%

Introduisez la disquette **DOS** dans le lecteur A et relancez votre ordinateur. Choisissez l'adaptateur d'affichage requis du menu et introduisez la disquette de graphismes appropriée quand les incitations d'écran le demandent.

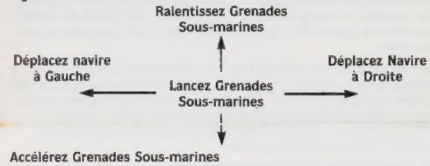
CONTROLE AU CLAVIER

Spectrum et Amstrad

Gauche – N; Droite – M; Haut – S; Bas – X; Pause – P; Feu – A.

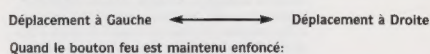
CONTROLE AU MANCHE A BALAI

Spectrum et Amstrad

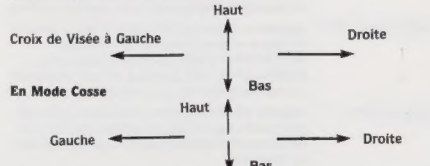


En mode Missile à Curseur

Quand le bouton feu n'est pas enfoncé:



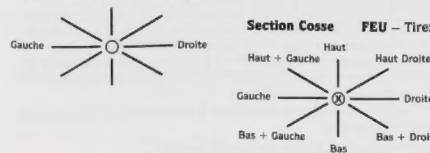
Quand le bouton feu est maintenu enfoncé:



CONTROLE PAR MANCHE A BALAI

CBM 64/128

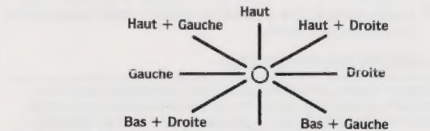
Section Principale (Navire) & grande section du sous-marin



FEU – Lancez la grenade sous-marine

BARRE d'ESPACEMENT – Convertissez à Pod.

Section des Hotages (Croix de Visée)



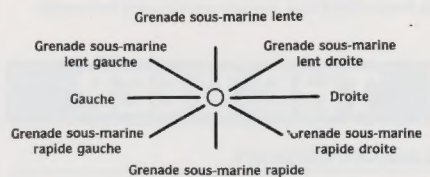
FEU – Lancez les Missiles

CONTROLE PAR MANCHE A BALAI

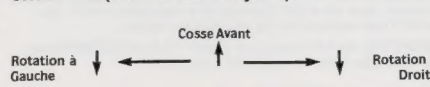
CBM Amiga

Mode Navire

Sans appuyer sur le bouton de feu.



Section Cosse (avant de ramasser le jetons).



FEU – Lancez grenade sous-marine.

TOUCHES

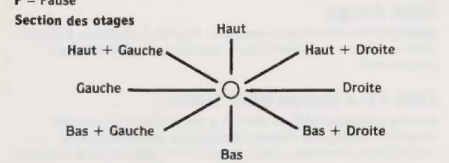
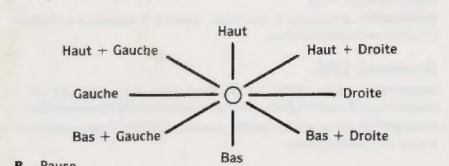
Changez de navire à cosse

ALT GAUCHE pour joueur 1

ALT DROITE pour joueur 2.

P – Pause.

Section Cosse (avec jeton)



COMMANDES DE CLAVIER ET DE MANCHE A BALAI

IBM PC & Compatibles à 100%

NAVIRE

Gauche – ← ou manche à balai à GAUCHE.

Droite – → ou manche à balai à DROITE.

Lâchez grenade sous-marine – BARRE d'ESPACEMENT ou BOUTON DE FEU.

Changez à Cosse – ESCAPE.

COSSE

Rotation gauche – ← ou manche à balai à GAUCHE.

Rotation droite – → ou manche à balai à DROITE.

Avant – ↑ ou manche à balai VER LE HAUT.

Feu – BARRE d'ESPACEMENT ou BOUTON DE FEU.

Ramassez objet – ESCAPE.

LE JEU

Votre navire peut-être déplacé à gauche ou à droite à l'aide du manche à balai. Appuyez sur le BOUTON DE FEU pour lâcher les grenades sous-marines que l'on peut lancer à partir du côté du navire faisant face à la direction dans laquelle il se déplace.

Quand vous aurez détruit quelques sous-marins, une cosse tournante portant une des cinq qui existent remontera à la surface et se transformera en drapeau. Elle restera à la surface pendant 3 secondes. Si vous arrivez à la ramasser pendant ces 3 secondes, un hélicoptère apparaîtra et lâchera un petit colis que votre navire devra ramasser. Des caractéristiques spéciales seront accordées selon le drapeau que vous aurez ramassé.

Les caractéristiques de drapeaux sont:

DRAPEAU "A": Missiles à Curseur: En appuyant sur FEU, une cible apparaît sous le navire avec une bombe au-dessus. Déplacez la cible en tenant FEU appuyé et en allant dans la direction requise. Quand le bouton feu n'est pas enfoncé, le navire peut se déplacer à gauche ou à droite. Au bout de quelques secondes, la bombe se dirigera sur la cible, détruisant tout sur son chemin.

DRAPEAU "B" Les Cosses: La cosse est utilisée pour ramasser des jetons du fond de la mer. En appuyant sur la BARRE d'ESPACEMENT (CBM, Spectrum, Amstrad), sur ESCAPE (IBM) ou ALT (Amiga), le navire disparaît et est remplacé par une cosse.

DRAPEAU "C": Vitesse Hydrofoili: Ce drapeau permet au navire d'atteindre la vitesse hydrofoili qui fait soulever alors le navire sur des skis, lui permettant de se déplacer plus rapidement que d'habitude.

DRAPEAU "D": Bombe Spéciale: Ceci détruira tous les sous-marins se trouvant sur l'écran.

DRAPEAU "E": Grenades sous-marines: Ce drapeau donne une puissance accrue aux grenades sous-marines.

CBM 64/128, CBM AMIGA, IBM

A la fin de chaque défilement d'écran, il y a une étape de transition pendant laquelle un joueur doit détruire un gros navire en lâchant des bombes sur le pont du Capitaine. Après cela, le joueur doit détruire un grand sous-marin en lâchant des grenades sous-marines dans les domes ouverts qui lancent des missiles nucléaires.

Ensuite, il y a un écran bonus dans lequel le joueur devra sauver des gens d'une île.

Tout ceci se divise en quatre sections:

1. **Section Principale:** Ramassez les jetons en utilisant la cosse.
2. **Section de Transition:** Atteignez le gros navire au centre en utilisant le missile.
3. **Section de Gros Sous-marin:** Détruisez les ecouilles sur les gros sous-marins.
4. **Section des Otages:** Utilisez la croix de visée pour détruire les missiles ennemis avant qu'ils détruisent les petits bateaux.

SPECTRUM/AMSTRAD

Quand le défilement s'arrête et après la destruction de tous les sous-marins, le navire du joueur est tiré en arrière, à gauche de l'écran. Un gros navire émerge de la droite. Sur son mât se trouve une case blanche clignotante que la boule de feu du joueur doit atteindre. Le navire ne peut pas être déplacé et la boule de feu est lancée quand vous appuyez sur le BOUTON DE FEU. En maintenant le bouton feu enfoncé, vous pouvez contrôler l'altitude et la portée de la boule de feu.

Un canard survole les navires et le joueur peut l'abattre.

Toutes les versions ont été traduites pour l'ordinateur de maison par Emerald Software Ltd.

© 1988 CREAM Corp. Tous droits réservés.

Sous licence de CREAM Corp. Le copyright subsiste sur ce programme.

THE DEEP™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128

CASSETTA: Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sul registratore. Lasciare **PLAY** schiacciato durante il gioco.

DISCHETTO: Battere **LOAD***,8,1** e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Spectrum 48/128K, +2

CASSETTA: Battere **LOAD***** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Quando il gioco si è caricato, fermare il nastro e seguire le indicazioni sullo schermo.

Spectrum +3

DISCHETTO: Accendere il computer, inserire il dischetto e il gioco si carica automaticamente.

Amstrad CPC

CASSETTA: Premere **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premere **PLAY** sul registratore. Quando il gioco si è caricato, lasciare **PLAY** schiacciato. **DISCHETTO:** Battere **RUN** **DISK** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM Amiga

DISCHETTO: Accendere il computer. Inserire il dischetto Kickstart (Solo A 1000) e attendere l'icona workbench. Inserire il disco programme.

IBM PC e Compatibili 100%

Inserire dischetto **DOS** nel drive **A** e rinizializzare il computer. Scegliere l'adattatore videata richiesto dal menu, e inserire l'appropriato dischetto grafici quando viene richiesto sullo schermo.

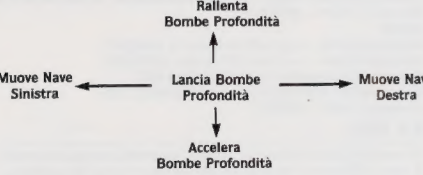
CONTROLLI TASTIERA

Spectrum e Amstrad

Sinistra – N; Destra – M; Su – S; Giù – X; Pausa – P; Fuoco – A.

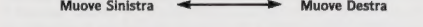
CONTROLLI JOYSTICK

Spectrum e Amstrad

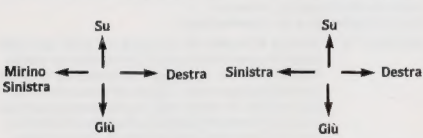


Con Cursore In Modalità Missile:

Senza premere bottone di fuoco



Con bottone di fuoco premuto



CONTROLLI JOYSTICK

CBM 64/128

Sezione Principale (Nave) e sezione grosso sottomarino



CONTROLLI JOYSTICK

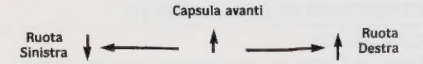
CBM Amiga

In Modalità Nave

Senza premere Bottone di Fuoco



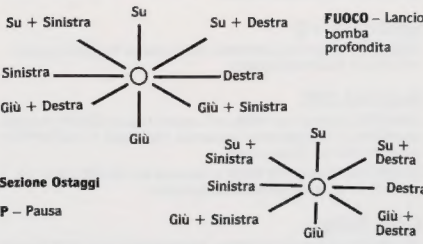
Sezione Capsula (prima di prendere gettone)



FUOCO – Lancia bombe profondità

TASTI:
ALT SINISTRO per giocatore 1
ALT DESTRO per giocatore 2
P – Pausa

Sezione Capsula (con gettone)



CONTROLLI TASTIERA JOYSTICK

IBM PC e Compatibili 100%

NAVE
Sinistra – ← oppure joystick a SINISTRA.
Destra – → oppure joystick a DESTRA.
Lancio Bombe Profondità – **BARRA** o **BOTTONE DI FUOCO**.
Cambia a capsula – **ESCAPE**.
CAPSULA
Ruota a sinistra – ← oppure joystick a SINISTRA
Ruota a destra – → oppure joystick a DESTRA.
Avanti – ↑ oppure joystick SU
Fuoco – **BARRA** o **BOTTONE DI FUOCO**.
Raccoglie oggetti – **ESCAPE**.

GIOCO

La tua nave può essere mossa a sinistra o a destra mediante il joystick. Per lanciare le bombe di profondità, premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Le cariche si sganciano lungo la fiancata nella direzione verso cui stai andando.

Quando colpisci un sottomarino, una capsula rotante con una delle cinque lettere, emerge alla superficie e si trasforma in bandierina. Questa rimane a galla per 3 secondi e se la raccogli entro questo tempo, appare un elicottero che sgancia un pacchetto che la tua nave deve raccogliere. A seconda del tipo di bandierina che raccogli, vengono assegnati effetti speciali.

Le caratteristiche delle bandierine sono:

BANDIERINA "A": **Cursore Missili:** Quando premi **FUOCO**, appare un bersaglio sotto la nave con una bomba sopra. Muovi il bersaglio tenendo premuto **FUOCO** e muovendolo nella direzione voluta. Se fuoco non viene premuto, la nave si muove a sinistra o a destra. Dopo pochi secondi la bomba si dirige sul bersaglio distruggendo tutto quello che trova.

BANDIERINA "B": **Capsule:** La capsula si usa per raccogliere gettoni dal fondo marino. Premendo la **BARRA SPAZIATRICE** (CBM, Spectrum, Amstrad), **ESCAPE** (IBM), **ALT** (Amiga), la nave scompare e viene sostituita da una capsula.

BANDIERINA "C": **Velocità Aliscafo:** Questa bandierina permette alla nave di raggiungere velocità da aliscafo, che solleva la nave su pattini per muoversi più veloce del normale.

BANDIERINA "D": **Bomba Intelligente:** Questa distrugge tutti i sottomarini sullo schermo.

BANDIERINA "E": **Bombe di Profondità:** Questa assegna maggiore potenza alle bombe di profondità.

CBM 64/128, CBM AMIGA, IBM

Al termine di ogni videata vi è uno stadio di transizione dove un giocatore deve distruggere una grossa nave sganciando bombe sul ponte di comando. Fatto questo, il giocatore deve distruggere un grosso sottomarino lanciando bombe di profondità su cupole aperte che sparano missili nucleari.

C'è anche una videata premio, dove il giocatore deve salvare della gente da un'isola.

Tutto questo è suddiviso in quattro sezioni:

1. **Sezione Principale:** Raccogli i gettoni con la capsula.
2. **Sezione di Transizione:** Colpisce la grossa nave al centro, usando il missile.
3. **Sezione grosso sottomarino:** Distruggi i boccaporti sul grosso sottomarino.
4. **Sezione Ostaggi:** Usa il mirino per colpire i missili nemici prima che colpiscano le barche.

SPECTRUM/AMSTRAD

Quando termina lo scorrimento e tutti i sottomarini sono stati distrutti, la nave del giocatore viene riportata indietro sulla sezione sinistra dello schermo. Una grossa nave appare, quindi, dalla destra. Sul pennone porta un quadrato bianco lampeggiante. Questo deve essere colpito con la sfera di **FUOCO**. La nave non si può spostare, e la sfera di fuoco si lancia premendo il **BOTTONE DI FUOCO**. L'altezza e portata si controllando tenendo schiacciato il **BOTTONE DI FUOCO**. Un'anatra vola sopra le navi e può essere abbattuta dal giocatore.

Tutte le versioni sono state tradotte per l'home computer dalla Emerald Software Ltd.
© 1988 della CREAM Corp. Tutti i diritti riservati.
Su licenza CREAM Corp. Il programma è protetto da copyright.



LADLEANWEISUNGEN

CBM 64/128

KASSETTE: Die **RUN/STOP**-Taste und die **SHIFT**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder. Die **PLAY**-Taste während des Spieles gedrückt lassen.
DISKETTE: Nach Eintippen von **LOAD""",8,1** die **RETURN**-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Spectrum 48/128K +2

KASSETTE: **LOAD"""** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder. Die Kassette nach dem Laden stoppen und den Bildschirmbefehlen folgen.

Spectrum +3

DISKETTE: Den Computer anschalten und die Diskette einschieben. Das Spiel lädt dann automatisch.

Schneider CPC

KASSETTE: Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder. Die **PLAY**-Taste während des Spieles gedrückt lassen.
DISKETTE: **RUN** **DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM Amiga

DISKETTE: Nach dem Anschalten des Computers die Kickstart-Diskette (nur A 1000) einschieben und auf das Workbench-Icon warten. Dann das Spiel einschieben.

IBM PC & 100% kompatibel

Schieben Sie die **DOS**-Diskette ins Laufwerk **A** ein und booten Sie Ihren Computer. Wählen Sie den Adapter für die Bildschirmdarstellungen, der vom Menü verlangt wird, und schieben Sie die dazugehörige Grafiken-Diskette ein, wenn der Bildschirmbefehl dafür erscheint.

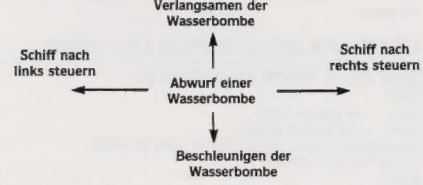
TASTATURKONTROLLEN

Spectrum und Schneider

Links – N; Rechts – M; Hoch – S; Runter – X; Pause – P; Feuer – A.

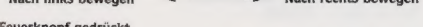
JOYSTICKKONTROLLEN

Spectrum und Schneider

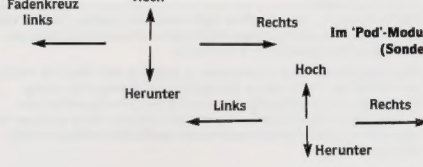


Im "Cursor-Missiles"-Modus (Raketenmodus)

Feuerknopf nicht gedrückt



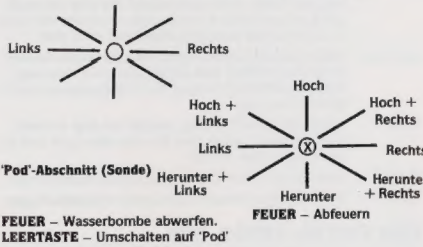
Feuerknopf gedrückt



JOYSTICKKONTROLLEN

CBM 64/128

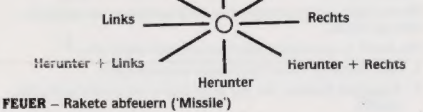
Hauptabschnitt (Schiff) und Abschnitt für großes U-Boote



Feuer – Wasserbombe abwerfen.

LEERTASTE – Umschalten auf 'Pod'

'Hostage'-Abschnitt (Geiseln)



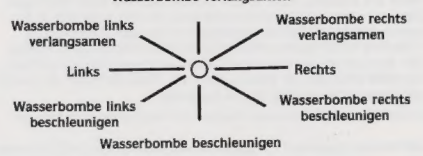
FEUER – Rakete abfeuern ('Missile')

JOYSTICKKONTROLLEN

CBM Amiga

Schiff-Modus

Feuerknopf gedrückt



'Pod'-Abschnitt (Vor dem Einsammeln der Bonusse)

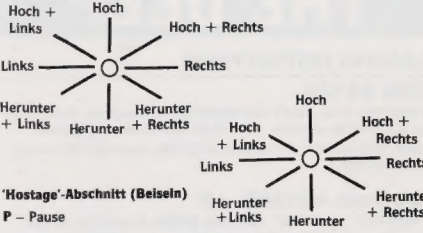


FEUER – Wasserbombe abwerfen.

TASTEN:

LINKE ALT-Taste für Spieler 1
RECHTE ALT-Taste für Spieler 2
Wechseln von 'Schiff' zu 'Pod'
P – Pause

'Pod'-Abschnitt (mit Bonus)



TASTATURKONTROLLEN UND JOYSTICK

IBM PC & 100% Kompatibel

SCHIFF
Links – ← oder Joystick nach **LINKS**.
Rechts – → oder Joystick nach **RECHTS**.
Wasserbombe-Abwurf – **LEERTASTE** oder **FEUERKNOPF**.
Zu 'Pod' wechseln – **ESCAPE**-Taste
POD (SONDE)
Nach links drehen – ← oder Joystick nach **LINKS**.
Nach rechts drehen – → oder Joystick nach **RECHTS**.
Vorwärts – ↑ oder Joystick **HOCH**.
Feuer – **LEERTASTE** oder **FEUERKNOPF**.
Objekt aufsammeln – **ESCAPE**-Taste.

DAS SPIEL

Ihr Schiff läßt sich mit Hilfe des Joysticks nach links oder rechts bewegen. Für den Abwurf der Wasserbomben drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wodurch diese von den Seiten des Schiffes aus und in Fahrtrichtung abgeworfen werden.

Nach der Zerstörung einiger U-Boote taucht eine Sonde mit einem von fünf möglichen Buchstaben an der Wasseroberfläche auf. Dieser ändert sich dann zu einer Fahne, welche für drei Sekunden an der Wasseroberfläche bleibt. Gelingt es Ihnen während dieser Zeit diese einzusammeln, erscheint ein Hubschrauber und wirft ein kleines Paket für Sie ab. Ihnen werden entsprechend den eingesammelten Fahnen besondere Optionen verliehen.

Die Fahnen-Optionen sind:

FAHNE "A" **'Cursor Missiles' (Raketen):** Wurde **FEUER** gedrückt, erscheint unterhalb des Schiffes ein Fadenkreuz mit einer Bombe darauf. Bewegen Sie dieses Fadenkreuz, indem sie **FEUER** gedrückt halten und den Joystick in die gewünschte Richtung bewegen. Wird Feuer nicht gedrückt, bewegt sich das Schiff nach links oder rechts. Nach einigen Sekunden fliegt die Bombe auf Ihr Ziel zu und zerstört alles, was sich auf ihrem Weg befindet.

FAHNE "B": **'Pods' (Sonden):** Die Sonden werden dazu benutzt, die Bonusse auf dem Meeresgrund aufzusammeln. Durch Drücken der **LEERTASTE** (bei CBM, Schneider, Spectrum), der **ESCAPE**-Taste (beim IBM), der **ALT**-Taste (beim Amiga) verschwindet das Schiff und wird durch eine Sonde ('Pod') ersetzt.

FAHNE "C": **'Hydrofoil Speed' (Geschwindigkeit eines Tragflächenbootes):** Mit Hilfe dieser Fahne fährt Ihr Schiff auf Tragflächen und erreicht die Geschwindigkeit eines Schnellbootes.

FAHNE "D" **Klüge Bomben:** Diese zerstören alle U-Boote, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden.

FAHNE "E": **Wasserbomben:** Dies verleiht Ihren Wasserbomben zusätzliche Energie.

CBM 64/128, CBM AMIGA, IBM

Am Ende einer jeden Fahrt (eines jeden scrollenden Bildschirms) gibt es eine Übergangsphase, bei der jeder Spieler ein großes Schiff zerstören muß, indem er Raketen auf die Kapitänsbücke abfeuert. Danach muß der Spieler ein großes U-Boot zerstören, indem er Wasserbomben in die geöffneten Abschubröhren für Atombomben abwirft.

Schließlich erscheint ein weiterer Bildschirm für Bonusse, auf dem der Spieler Menschen von einer Insel retten muß.

Das Spiel ist in vier Abschnitte unterteilt:

1. **Hauptabschnitt:** Sammeln Sie die Bonusse mit Hilfe der Sonde ('Pod') ein.
2. **Übergangsabschnitt:** Treffen Sie das große Schiff mit einer Rakete in seiner Mitte.
3. **Abschnitt des großen U-Bootes:** Zerstören Sie die Anschlußkuppeln des großen U-Bootes.
4. **Geisel-Abschnitt:** Benutzen Sie das Fadenkreuz und zerstören Sie die feindliche Rakete, bevor sie das kleine Boot zerstört.

SPECTRUM/SCHNEIDER

Wenn der Bildschirm aufhört weiterzuscrollen und alle U-Boote zerstört wurden, wird das Schiff des Spielers auf dem Bildschirm nach hinten links gezogen. Ein großes Schiff erscheint dann von rechts. An dessen Mast befindet sich ein blinkendes weißes Quadrat, das der Spieler mit seinem Feuerball treffen muß. Das Schiff läßt sich nicht bewegen und der Feuerball wird durch Drücken des **FEUERKNOPFES** abgefeuert. Die Höhe und die Reichweite des Feuerballes lassen sich kontrollieren, wenn der **FEUERKNOPF** gedrückt gehalten wird.

Eine Ente fliegt über das Schiff und kann vom Spieler abgeschossen werden.

Alle Version für die Heimcomputer wurden von Emerald Software Ltd. entwickelt.

© 1988 CREAM Corp. Alle Rechte vorbehalten. Die Lizenz wurde erteilt von CREAM Corporation. Das Copyright gilt für dieses Programm.